



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Psicología

Escuela Profesional de Psicología

**Actitudes y preferencias hacia los videojuegos según la
edad, carrera profesional y sexo en estudiantes de la
Universidad Nacional Mayor de San Marcos**

TESIS

Para optar el Título Profesional de Psicólogo

AUTOR

César Augusto CHU HUERTA

ASESOR

Carlos Alberto ARENAS IPARRAGUIRRE

Lima, Perú

2017



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Chu, C. (2017). *Actitudes y preferencias hacia los videojuegos según la edad, carrera profesional y sexo en estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Psicología, Escuela Profesional de Psicología]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.



126

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
(Universidad Del Perú, DECANA DE AMERICA)
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
Escuela Profesional de Psicología

ACTA

Siendo las 11:00 horas del día 11 de agosto del 2017, se dieron cita en el Auditorio del Pabellón de la Facultad de Psicología, bajo la presidencia del Dr. **MIGUEL ESCURRA MAYAUTE**, los catedráticos Miembros del Jurado que suscriben la presente Acta y el postulante al Título Profesional de Psicólogo, Bachiller **CHU HUERTA, CESAR AUGUSTO**, quien a invitación del Presidente expuso y sustentó su trabajo de tesis titulado: "ACTITUDES Y PREFERENCIAS HACIA LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN LA EDAD, CARRERA PROFESIONAL Y SEXO EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS", al concluir con la sustentación absolvió las preguntas pertinentes.

Finalizando el examen, el Presidente del Jurado invitó al postulante y asistentes a retirarse del recinto para dar inicio a la deliberación evaluativa; a su término cada Miembro del Jurado hizo entrega al Presidente en sobre cerrado sus respectivas calificaciones, habiendo obtenido la postulante al Título Profesional de Psicólogo el promedio de:

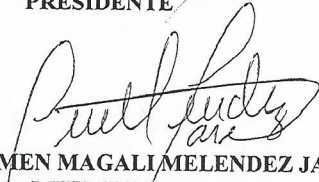
DIECIOCHO (18) - SOBRESALIENTE


Seguidamente, el Presidente del Jurado invitó al salón de grados, tanto al postulante como a los asistentes a fin de comunicarle el resultado obtenido en el presente proceso.

El Jurado dispuso que se extendiera la presente acta como constancia del Examen de Titulación por la modalidad de Presentación y Sustentación de Tesis.


DR. LUIS MIGUEL ESCURRA MAYAUTE
PRESIDENTE


DR. CARLOS ARENAS IPARRAGUIRRE
ASESOR


MG. CARMEN MAGALI MELENDEZ JARA
MIEMBRO


PSIC. GUILLERMO GERARDO RIVAS CASTRO
MIEMBRO

RESUMEN

En la presente investigación se analizó la relación existente entre las actitudes y preferencias hacia los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. La muestra fue conformada por 400 estudiantes (270 varones y 130 mujeres) de las Facultades de Derecho, Ingeniería de Sistemas, Letras y Matemática, a quienes se les evaluó mediante el cuestionario de actitudes y preferencias hacia los videojuegos, elaborado para esta investigación. El estudio abordado es de tipo descriptivo comparativo. Se confirmó que no existen diferencias entre la edad de los estudiantes, siendo similar su actitud y preferencia a lo largo del tiempo que se encuentra estudiando. Sin embargo existen diferencias en cada Facultad evaluada, ya que los estudiantes de la Ingeniería de Sistemas presentan una actitud más positiva hacia los videojuegos y cada Facultad presenta su forma de preferir jugar con videojuegos. Asimismo se encontraron diferencias significativas con respecto al sexo de los estudiantes, siendo los estudiantes varones en presentar mayor agrado hacia los videojuegos y en tener una mayor preferencia a jugar con videojuegos.

Palabras clave: Videojuegos, actitud, preferencia, estudiantes.

ABSTRACT

In this research the relationship between attitudes and preferences about videogames of National Mayor de San Marcos college's students was analyzed. The sample was made up of 400 college student (270 male and 130 female) from laws, system engineering, letters and maths faculty, they were evaluated using a questionnaire about videogame's attitudes and preferences made for this research. This study is descriptive comparative. It was confirmed there are not differences between student's age because their attitudes and preferences were the same all the time. However there are differences in each faculty evaluated, system engineering's students have a more positive attitude towards videogames and each student faculty has his or her preferred way to play videogames. In the same way significant differences about genre were found, being the male students who has more pleasure towards videogames and has more preference at playing videogames.

Keywords: Videogames, attitude, preference, students.